

A VIDEO GAME CARTRIDGE FROM
 **PARKER BROTHERS**

POPEYE®

FOR THE COLECOVISION™ GAME SYSTEM

POPEYE game graphics © 1983 King Features Syndicate, Inc. and © 1983 Nintendo of America, Inc. POPEYE is a registered trademark of and is licensed by King Features Syndicate, Inc.
Rules © 1983 Parker Brothers, Beverly, MA 01915. Printed in U.S.A.

OBJECT

In this game, you're POPEYE! And your goal is to catch all of Olive's hearts, notes, and cries for H-E-L-P before they hit the water and sink—or before Brutus, the Sea Hag, or some vulture knocks you overboard. Each time you complete a round, you'll automatically proceed to the next—and more difficult one.

SETTING THE CONSOLE CONTROLS

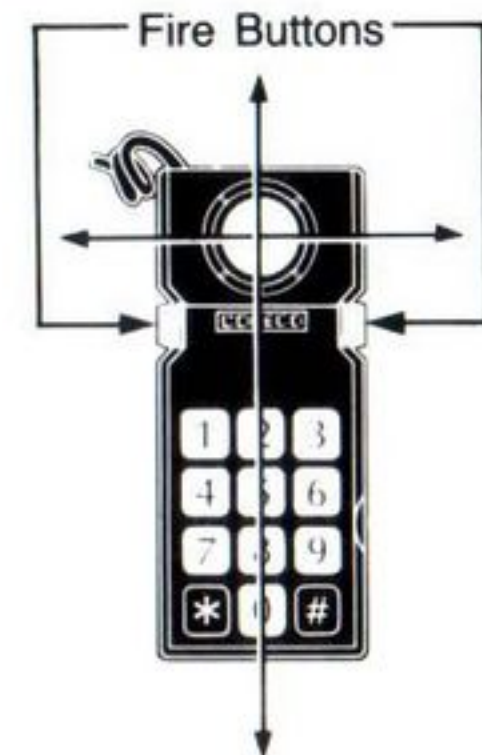
1. Make sure that the cartridge is placed firmly into the cartridge slot.
2. Turn the ON/OFF switch to ON. In the center of the screen you'll see "SELECT GAME 1-6."
3. Press the number of the game you wish to play (see GAME SELECTION box) and you're ready to start the action.

THE JOYSTICK

Make sure that the joysticks are plugged firmly into the jacks at the top of the unit. For a one-player game, use the LEFT JOYSTICK.

Hold the joystick in your hand so that the controller is at the top and the number pad is below it.

The joystick moves in all four directions shown. These are the directions in which you may move Popeye.



THE FIRE BUTTONS

Press either one of the two "FIRE" buttons (located on either side of the controller), whenever you want Popeye to punch Brutus' or the Sea Hag's bottles, knock out vultures, hit the punching bag, or grab his spinach. With each press of the "FIRE" button, Popeye will swing his fist once. NOTE: holding down the "FIRE" button will not repeat this action.

PROOF OF PURCHASE
POPEYE®

PLAYING

You will begin each round with 4 Popeyes. The first Popeye will appear on the left, topmost ledge as soon as you press the GAME number. The remaining number of Popeyes is indicated at the top, right-hand side of the screen (except in ROUND #3, where the number of remaining Popeyes is indicated at the left-hand side of the screen).

In each round, Popeye must win Olive's affection by catching all of her hearts, notes, or cries for H-E-L-P, depending upon which round you're playing. But Brutus, the Sea Hag, and the vultures all do their best to knock Popeye overboard—Brutus with his fists and bottles, the Sea Hag with her fast-flying bottles, and the vultures with their good aim! When any of them hit Popeye—or if any of Olive's tokens fall into the water and are not pulled out in time—you lose Popeye. If you have a remaining Popeye, he will appear on the top ledge, ready to try again!

Spinach

Throughout the rounds, Popeye's spinach will randomly appear in specific places on the screen (see "SPINACH" section under each round). Whenever you see it, you may move Popeye over to the spinach and press the "FIRE" button. If you reach it in time, you'll hear the "Popeye Theme." This is your chance to catch up with Brutus and knock him overboard. When you do, you gain **3000 points!** In addition, if you catch any of Olive's tokens while the tune is playing, you receive **double the score for each**. Once Popeye uses his spinach, it will not appear in that same round again.

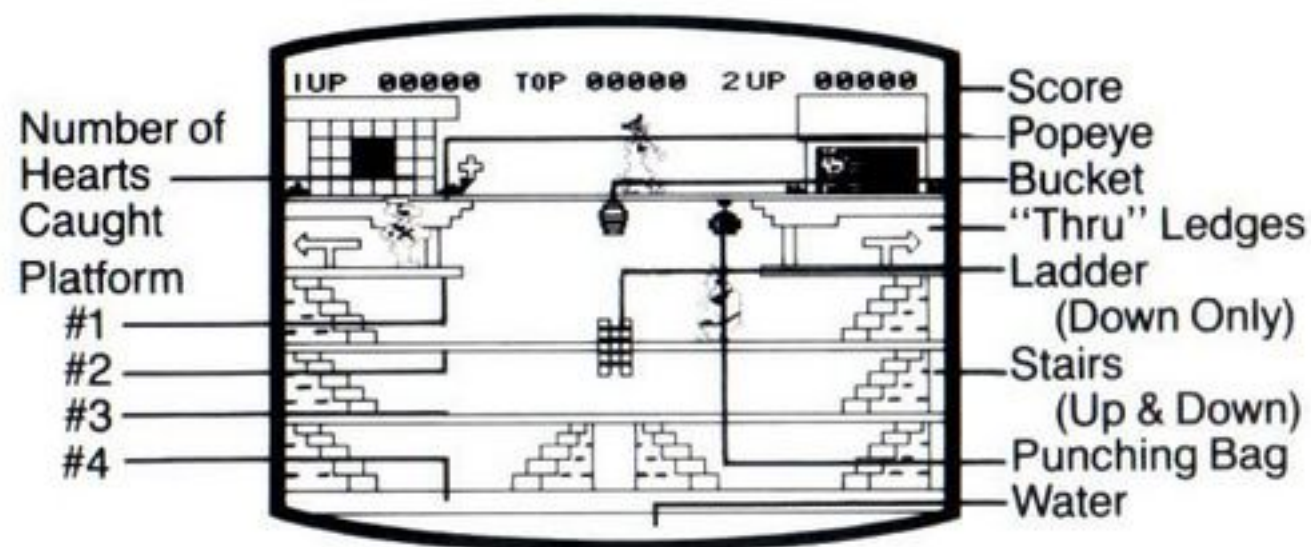
The Sea Hag

You never know when this nasty ol' biddy is going to jump out from the side lines and pelt Popeye with a bottle. But she'll only let one fly (sometimes more!) when she's on the same platform as Popeye. If Popeye's not fast enough with his fists to punch the bottle, and it hits him, you lose that Popeye. If you have a remaining Popeye, he will appear on the top ledge.

SWEET HEARTS • ROUND #1

Hearts

In this round, you must catch all 24 hearts before they fall into the water and sink—and without being knocked over by Brutus or the Sea Hag. Each time you catch a heart, one will appear on the side of Popeye's house, located at the top of the screen. Once there are 24 hearts you'll automatically begin the next round.



“Thru” Ledges

As the round begins, Popeye appears on the left, top-most ledge. You may move Popeye off this ledge and land him safely onto the platform below. Or you may move him in the opposite direction and he'll travel around to the other ledge. You may move Popeye back and forth between ledges, or off either side and onto the platform below at any time. Brutus cannot walk on these ledges, **but he can jump up and knock Popeye overboard!**

Stairs

On each platform, there are sets of stairs which Popeye and Brutus must use to move from platform to platform. Use your joystick to guide Popeye up and down these sets of stairs.

Spinach

Popeye's spinach will randomly appear on the stairs to the left, either on platform #2 or platform #3.

“Down” Ladder

In the center of the screen, there is a ladder which connects platform #2 and platform #3. Popeye is the only one who can use this ladder, and only to move downward. However, Brutus can reach up or down this ladder and knock Popeye over.

Punching Bag and Bucket

You'll notice a punching bag located near the center, topmost part of the screen. Whenever Popeye is on the right “Thru” ledge, he may punch the bag, causing the bucket to fall. If Brutus is directly below the bucket,

it will stop him in his tracks and **you gain extra points depending upon what level Brutus is on** (see SCORING section). NOTE: Brutus cannot knock Popeye over while the bucket is on top of him.

LOVE NOTES • ROUND #2

Notes

Similar to Round #1, you must catch all 16 love notes before they sink into the water, and without being knocked overboard. Once you've caught all 16 notes, you'll automatically begin the next round.

“Thru” Ledges

In this round, the “Thru” ledges are located on platform #2. Again, Popeye can move off these ledges and land safely onto the platform below, or he can move around to the opposite ledge. Brutus can also move about on the ledges, however, he cannot travel around to the opposite ledge.

See-Saw

At the bottom, left-hand side of the screen there is a see-saw. Whenever Popeye is on the 3rd platform, he can jump off the ledge, land on the see-saw, and bounce upwards. If he catches Swee'Pea on the way up, Popeye will land on platform #1 and you'll gain **500 points**. If not, he'll land on platform #2. Whenever Brutus bounces on the platform, he'll always land on platform #2.

Spinach

Popeye's spinach will appear to the right on the stairs of the 3rd platform.

HELP • ROUND #3

This time, Olive Oyl is crying for H-E-L-P and Popeye must catch all 24 letters. Each time you catch a letter, another rung is added to the ladder located in the center of the screen. When you've caught all 24 letters, you automatically return to Round #1, but at a greater difficulty level.

Sliding Platform

In the center of platform #1, there is a sliding platform. When Popeye steps onto it, he'll be whisked across to the other side. If Popeye misses the sliding platform, he falls to the next platform.

Vultures

In this round, vultures may appear and swoop down at Popeye. If you're quick enough, Popeye can punch these vultures, and **you gain 1000 points for each one he knocks out**. But if you miss, the vultures can knock Popeye overboard and you lose that Popeye. If you have a remaining Popeye, he will appear on the top, left-hand side of the screen.

Spinach

In this round, Popeye's spinach will randomly appear at the right, either on platform #2 or platform #3.

END OF ROUND

The round ends once you've collected all of Olive's tokens. As long as you have a remaining Popeye, you'll automatically advance to the next round.

GAME SELECTION AND DIFFICULTY LEVELS

Game #	Number of Players	Difficulty Level
1	1	Easiest. Brutus throws 2 bottles at a time.
2	1	More difficult. Speed of game is increased. Brutus throws 3 bottles at a time.
3	1	More difficult. Speed of game is increased from GAME 2. Brutus throws 4 bottles at a time.
4	2	Same as GAME #1.
5	2	Same as GAME #2.
6	2	Same as GAME #3.

NOTE: Once you complete **Round #3** in any of the games, you will automatically begin the next game at a higher difficulty level.

END OF GAME

The game ends when you run out of Popeyes. To play again, simply press down the **Reset** button, and then the number of the game you wish to play.

TWO-PLAYER GAMES

In a two-player game, players alternate as Popeye. The LEFT player goes first. Each player's score is displayed during his or her turn.

- In a two-player game, when one player loses all his or her remaining Popeyes, he or she is out of the game. The opponent, however, may continue to play as long as he or she has a remaining Popeye.

If you should have any difficulty operating or playing POPEYE, call our Electronic Service Department at these toll-free numbers:

In Massachusetts	1-800-892-0297
All other states	1-800-225-0540

(not available in Alaska, Hawaii, or Canada)

Lines are open 8:30 a.m. to 4:30 p.m. (EST) Mon.-Fri. (excluding holidays).

If you are unable to reach us via the Answer Service Line, write to the Consumer Response Department in the location nearest you:

In the U.S.A.: Parker Brothers, P.O. Box 1012, Beverly, MA 01915.

In Australia and New Zealand: Toltoys Pty. Ltd., 104 Bourke Road, Alexandria, N.S.W. 2015.

In Canada: Parker Brothers, P.O. Box 600, Concord, Ontario, Canada L4K 1B7.

In the United Kingdom: Palitoy Company, Owen Street, Coalville, Leicester LE6 2DE England.

180-DAY LIMITED WARRANTY

PARKER BROTHERS warrants, subject to the conditions below, that if the components of this product prove defective because of improper workmanship or material during the period of 180 days from the date of original purchase, PARKER BROTHERS will repair the product or replace it with a new or repaired unit, without charge, or will refund the purchase price.

CONDITIONS:

1. Proof of Purchase: The retail sales receipt or other proof of purchase must be provided.
2. Proper Delivery: The product must be shipped prepaid, or delivered to PARKER BROTHERS (address: 190 Bridge Street, Salem, MA 01970, Attention: Quality Control Dept.) for servicing, either in the original package or in a similar package providing an equal degree of protection.
3. Unauthorized Repair, Abuse, etc.: The product must not have been previously altered, repaired or serviced by anyone other than PARKER BROTHERS; the product must not have been subjected to an accident, misuse or abuse.

REPAIRS AFTER EXPIRATION OF WARRANTY:

If the product malfunctions after the 180-day warranty period you may ship the product prepaid and enclosed with a check or money order for \$8.00 to Parker Brothers. Parker Brothers will, at its option, subject to the conditions above, repair the product or replace it with a new or

repaired unit, subject to availability of parts. If replacement units or required parts are not available, the \$8.00 payment will be refunded.

EXCEPT TO THE EXTENT PROHIBITED BY APPLICABLE LAW, ALL IMPLIED WARRANTIES MADE BY PARKER BROTHERS IN CONNECTION WITH THE PRODUCT, INCLUDING THE WARRANTY OF MERCHANTABILITY, ARE LIMITED IN DURATION TO A PERIOD OF 180 DAYS FROM THE DATE OF ORIGINAL PURCHASE; AND NO WARRANTIES, WHETHER EXPRESSED OR IMPLIED, INCLUDING THE WARRANTY OF MERCHANTABILITY, SHALL APPLY TO THIS PRODUCT AFTER SAID PERIOD. SHOULD THIS PRODUCT PROVE DEFECTIVE IN WORKMANSHIP AND MATERIAL, THE CONSUMER'S SOLE REMEDY SHALL BE SUCH REPAIR, REPLACEMENT OR REFUND AS IS HEREIN ABOVE EXPRESSLY PROVIDED, AND UNDER NO CIRCUMSTANCES SHALL PARKER BROTHERS BE LIABLE FOR ANY LOSS OR DAMAGE DIRECT OR CONSEQUENTIAL, ARISING OUT OF THE USE OF, OR INABILITY TO USE, THIS PRODUCT.

SOME STATES DO NOT ALLOW LIMITATIONS ON HOW LONG AN IMPLIED WARRANTY LASTS, OR THE EXCLUSIONS OR LIMITATIONS OF INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES, SO THE ABOVE LIMITATIONS OR EXCLUSIONS MAY NOT APPLY TO YOU. THIS WARRANTY GIVES YOU SPECIFIC LEGAL RIGHTS AND YOU MAY ALSO HAVE OTHER RIGHTS WHICH VARY FROM STATE TO STATE.

SCORING

The number of points for each heart, note, or letter caught depends upon which platform Popeye is on when he catches it.

EXAMPLE: If Popeye is on platform #2 when he catches any kind of token from Olive, you gain 300 points. If he is on platform #4, the token is worth 100 points.

Hearts, Notes, & Letters

Platform #1	500 points
Platform #2	300 points
Platform #3	100 points
Platform #4	50 points
Tokens in Water	50 points
Punching Bottles	100 points
Punching Vultures	1000 points
Hitting Punching Bag	30 points
Hitting Brutus with Bucket	
Platform #2	1000 points
Platform #3	2000 points
Platform #4	4000 points
Knocking Brutus Overboard	3000 points
Catching Swee'Pea	500 points

Bonus Popeye

You'll receive a bonus Popeye after the first 40,000 points accumulated in the game.

Double Points

Remember: You receive double the point value if Popeye catches a token or Swee'Pea while the "Popeye Theme" is playing.

CARTOUCHE
DE JEU VIDÉO



POPEYE®

POUR LE SYSTÈME DE JEU COLECOVISION^{MC}

Graphiques de jeu POPEYE © King Features Syndicate, Inc. et © 1983 Nintendo of America, Inc.
POPEYE est une marque déposée détenue et licenciée par King Features Syndicate, Inc.
Règles © 1983 Parker Brothers, Beverly, MA 01915. Imprimé au Canada.

BUT DU JEU

Dans ce jeu vous êtes POPEYE! Et votre but est d'attraper tous les petits cœurs, billets et cris de S-E-C-O-U-R-S (H-E-L-P) d'Olive, avant qu'ils ne tombent à l'eau et ne coulent, ou encore avant que Brutus, Sea Hag ou d'autres voutours ne réussissent à vous faire tomber à l'eau. Chaque fois que vous complétez une joute, vous passerez automatiquement à la prochaine joute, qui sera plus difficile.

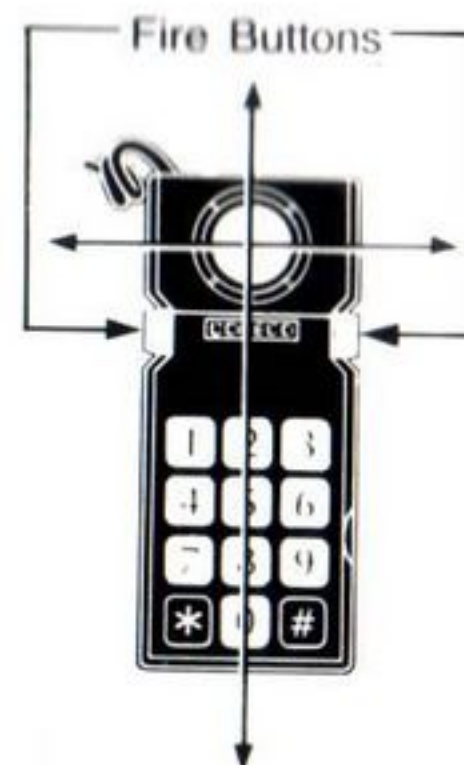
POUR MONTER LE TABLEAU DE CONTRÔLE

1. Assurez-vous que la cartouche soit placée fermement dans la cavité à cartouche.
2. Poussez le commutateur MARCHE/ARRÊT (ON/OFF) à MARCHE (ON). Vous verrez, au centre de l'écran, le message "CHOISISSEZ LA PARTIE 1-6" (SELECT GAME 1-6).
3. Poussez le numéro de jeu auquel vous désirez jouer (voir le casier de SÉLECTION DE JEU (GAME SELECTION) et vous voilà prêt à passer à l'action.

LES LEVIERS DE COMMANDES

Assurez-vous que les leviers de commandes soient branchés fermement dans les prises situées dessus l'appareil. Pour une partie à un joueur, utilisez le levier de GAUCHE. Tenez le levier de commandes dans votre main de façon à ce que le tableau de contrôle soit en haut et le secteur à numéro en bas.

Le levier de commandes se déplace dans les quatre directions illustrées. Voici donc les directions dans lesquelles vous pouvez déplacer POPEYE.



LES BOUTONS "FEU" (FIRE)

Poussez un ou l'autre des boutons "FEU" (FIRE), qui se trouvent des deux côtés du tableau de contrôle, chaque fois que vous voulez que Popeye frappe les bouteilles de Brutus, Sea Hag abatte les voutours, frappe le sac à frapper ou qu'il prenne ses épinards. Popeye pivotera son poing une fois chaque fois que vous pousserez le bouton "FEU" (FIRE). A NOTER: Le bouton "FEU" (FIRE) ne répétera pas automatiquement cette action même si vous le retenez dans cette position.

POUR JOUER

Vous commencerez la partie avec 4 Popeyes. Le premier Popeye apparaîtra sur le rebord supérieur gauche aussitôt que vous pousserez le numéro de JEU (GAME number). Le nombre de Popeyes qui vous reste est affiché brièvement au coin droit supérieur de l'écran (sauf pour la JOUTE N° 3 (ROUND NO. 3) alors que le nombre de Popeyes qui vous reste est affiché au côté gauche de l'écran.

Popeye doit, à chaque joute, se gagner l'affection d'Olive Oyl en attrapant tous ses petits coeurs, ses billets et ses cris de S-E-C-O-U-R-S (H-E-L-P) dépendant de la joute que vous jouez. Mais Brutus, Sea Hag et les vautours feront tout en leur pouvoir pour faire tomber Popeye à l'eau. Brutus essaiera de le frapper avec son poing, Sea Hag lui lancera des bouteilles à toute vitesse et les vautours l'attaqueront en piquant droit sur lui! Chaque fois que l'un quelconque de ces mesquins personnages arrive à faire tomber Popeye à l'eau ou encore que les petites marques d'amour d'Olive tombent à l'eau avant que Popeye ne les attrape et qu'il ne réussisse pas à les sortir de l'eau à temps, vous perdez Popeye. S'il vous reste un Popeye, il apparaîtra sur le rebord supérieur gauche toujours prêt à recommencer.

Les épinards

Durant les joutes, les épinards de Popeye apparaîtront, au hasard, à des endroits spécifiques sur l'écran. (Voir la section "Épinards" à chaque joute). Lorsque vous les voyez, déplacez Popeye sur ceux-ci et poussez le bouton "FEU" (FIRE). Si vous atteignez les épinards à temps vous entendrez le "Thème Popeye". Ceci vous indique que vous pouvez maintenant faire tomber Brutus à l'eau. Si vous réussissez, vous gagnez 3 000 points! De plus, si pendant que l'air musical joue, vous réussissez à attraper des petites marques d'amour d'Olive, vous comptez le **DOUBLE DE POINTS POUR CHAQUE MARQUE QUE VOUS ATTRAPEZ**. Une fois que Popeye a utilisé ses épinards durant une joute, les épinards ne réapparaîtront pas durant cette joute.

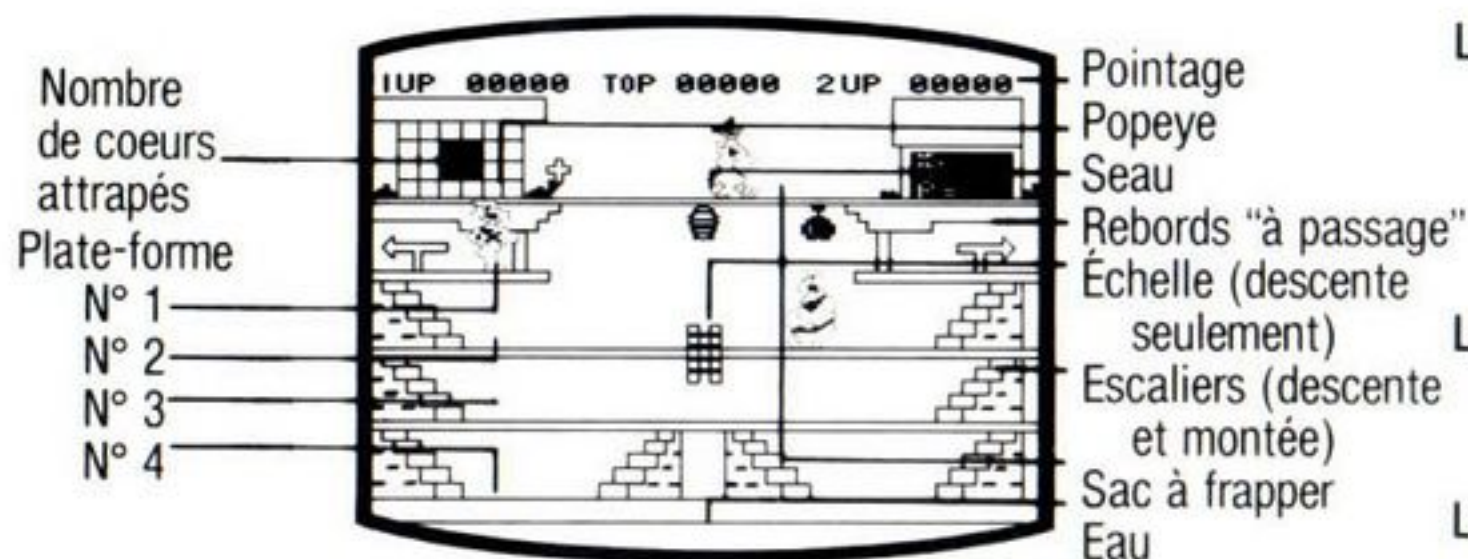
Sea Hag

Vous ne savez jamais quand cette vieille mesquine, qui est toujours là cachée sur les côtés, décidera de lancer une bouteille à Popeye. Mais elle ne lui lancera une bouteille, des fois plus d'une bouteille, que lorsqu'elle se trouve sur la même plate-forme que Popeye. Si Popeye n'est pas assez rapide pour frapper la bouteille avec son poing, et que la bouteille le frappe, vous perdez ce Popeye. S'il vous reste un Popeye, il apparaîtra sur le rebord supérieur.

LES PETITS COEURS JOUTE N° 1

Petits cœurs

Dans cette joute, vous devez attraper tous les 24 petits cœurs avant qu'ils ne tombent à l'eau et ne coulent, et ceci, sans que Brutus ou Sea Hag ne réussissent à vous faire tomber à l'eau. Chaque fois que vous attrapez un petit cœur, un apparaîtra sur le côté de la maison de Popeye, qui se trouve au haut de l'écran. Une fois que vous avez 24 "cœurs" vous commencerez automatiquement la prochaine joute.



Les rebords "à passage"

Au début de la joute Popeye apparaît sur le rebord supérieur gauche. Vous pouvez déplacer Popeye de ce rebord et le faire arriver en toute sécurité sur la plate-forme qui se trouve directement sous le rebord. Ou encore vous pouvez le déplacer en direction opposée et il se rendra à l'autre rebord. Vous pouvez déplacer Popeye d'un rebord à l'autre ou encore hors de l'un ou l'autre côté et le faire arriver sur la prochaine plate-forme en tout temps. Brutus ne peut pas marcher sur l'un ou l'autre de ces rebords, MAIS IL PEUT SAUTER ET FAIRE TOMBER POPEYE À L'EAU!

Les escaliers

Sur chaque plate-forme il se trouve des escaliers que Popeye et Brutus peuvent utiliser pour se rendre d'une plate-forme à l'autre. Faites monter et descendre ses escaliers par Popeye à l'aide de votre levier de commandes.

Les épinards

Les épinards de Popeye apparaîtront, au hasard, sur les escaliers de gauche, ainsi que sur les plate-formes n° 2 ou n° 3.

L'échelle "de descente"

Au centre de l'écran se trouve une échelle qui rattache les plate-formes n° 2 et n° 3 ensemble. Popeye est le seul qui puisse utiliser cette échelle et seulement pour se déplacer vers le bas. Cependant, Brutus peut atteindre cette échelle vers le haut ou vers le bas et faire tomber Popeye à l'eau.

Le sac à frapper et le seau

Vous verrez un sac à frapper situé du centre au haut de l'écran. Chaque fois que Popeye se trouve sur le rebord "à passage" de droite, il peut frapper le sac pour faire tomber le seau. Si Brutus se trouve directement sous le seau, ceci l'arrêtera sur ses pas et

vous gagnez des points supplémentaires dépendant du niveau où se trouve Brutus. (Voir la section POINTAGE). À NOTER: Brutus ne peut pas faire tomber Popeye lorsqu'il est sous le seau.

LES BILLETS DOUX JOUTE N° 2

Les billets

Semblable à la joute n° 1, vous devez attraper tous les 16 billets doux avant qu'ils ne tombent à l'eau, et ce, sans que personne ne vous fasse tomber à l'eau. Lorsque vous aurez attrapé les 16 billets, vous passerez automatiquement à la prochaine joute.

Les rebords "à passage"

Dans cette joute, les rebords "à passage" sont situés sur la plate-forme n° 2. Encore une fois, Popeye peut se déplacer du rebord et arriver en toute sécurité sur la plate-forme qui se trouve directement dessous, ou il peut se rendre au rebord opposé. Brutus peut aussi se déplacer sur ces rebords, mais il ne peut pas se rendre au rebord opposé comme Popeye peut le faire.

La bascule

Au côté inférieur gauche de l'écran se trouve une bascule. Lorsque Popeye se trouve sur la 3^e plate-forme, il peut sauter de l'un ou l'autre des rebords et arriver sur la bascule et rebondir. S'il réussit à attraper Swee'Pea lorsqu'il rebondit, il arrivera sur la plate-forme n° 1 et vous gagnez 500 points. Sinon, il arrivera sur la plate-forme n° 2. Chaque fois que Brutus rebondit sur la plate-forme, il arrivera toujours sur la plate-forme n° 2.

Les épinards

Les épinards de Popeye apparaîtront à droite sur les escaliers de la 3^e plate-forme.

A-U S-E-C-O-U-R-S (H-E-L-P)

Cette fois Olive Oyl crie au SECOURS (HELP) et Popeye doit attraper toutes les 24 lettres. Chaque fois que vous attrapez une lettre, une nouvelle marche est ajoutée à l'échelle qui se trouve au centre de l'écran. Lorsque vous aurez attrapé toutes les 24 lettres, vous retournerez automatiquement à la joute n° 1, mais à un niveau de difficulté plus élevé.

La plate-forme glissante

Au centre de la plate-forme n° 1, se trouve une plate-forme glissante. Lorsque Popeye arrive sur celle-ci, il sera transporté au côté opposé. Si Popeye manque la plate-forme glissante, il tombe sur la prochaine plate-forme.

Les vautours

Durant cette joute, des vautours peuvent apparaître soudainement et attaquer Popeye. Si vous êtes assez rapide, Popeye peut frapper chacun de ces vautours et vous gagnez 1 000 points pour chaque vautour qu'il descend. Sinon, les vautours descendront Popeye et vous le perdrez. Si vous avez un autre Popeye en réserve, il apparaîtra au côté gauche supérieur de l'écran.

Les épinards

Durant cette joute, les épinards de Popeye apparaîtront au hasard au côté droit de la 2^e ou 3^e plate-forme.

LA FIN DE LA JOUTE

La joute se termine lorsque vous réussissez à attraper toutes les marques d'Olive. Aussi longtemps qu'il vous reste un Popeye, vous avancerez automatiquement à la prochaine joute.

SÉLECTION DE JEU ET NIVEAUX DE DIFFICULTÉ

Partie	Nombre de joueurs	Niveau de difficulté
1	1	Plus facile. Brutus lance 2 bouteilles à la fois.
2	1	Plus difficile. La vitesse de jeu augmente. Brutus lance 3 bouteilles à la fois.
3	1	Plus difficile. La vitesse de jeu est plus rapide qu'à la PARTIE 2. Brutus lance 4 bouteilles à la fois.
4	2	Même qu'à la PARTIE n° 1.
5	2	Même qu'à la PARTIE n° 2.
6	2	Même qu'à la PARTIE n° 3.

À NOTER: Une fois que vous avez complété la JOUTE n° 3 dans n'importe quelle partie, vous commencerez automatiquement la nouvelle partie à un niveau de difficulté plus élevé.

LA FIN DE LA PARTIE

La partie se termine lorsqu'il ne vous reste plus aucun Popeye. Pour jouer à nouveau, poussez le bouton REMISE EN JEU (RESET), et ensuite le niveau de jeu auquel vous désirez jouer.

LES PARTIES À DEUX JOUEURS

Dans une partie à deux joueurs, les joueurs alternent en qualité de Popeye. Le joueur de GAUCHE commence le premier. Le pointage de chaque joueur est affiché durant toute la partie. Le pointage du premier joueur est affiché à gauche; le pointage du deuxième joueur est affiché à droite.

- Dans une partie à deux joueurs, lorsqu'un joueur perd tous ses Popeyes de réserve, il termine la partie. Son adversaire peut cependant continuer à jouer aussi longtemps qu'il lui reste un Popeye.

GARANTIE LIMITÉE DE 180 JOURS

PARKER BROTHERS garantit, selon les conditions décrites ci-dessous, que si l'un des éléments de ce produit s'avère défectueux à cause d'une main-d'œuvre ou de matériaux défectueux durant une période de 180 jours après la date d'achat originale, PARKER BROTHERS réparera ou remplacera le produit avec un nouveau produit ou un produit réparé, sans frais, ou remboursera le prix d'achat.

CONDITIONS:

1. Preuve d'achat: Le talon d'achat au détail ou autres preuves d'achat doivent être fournis.
2. Livraison du produit: Le produit doit être expédié prépayé ou livré à PARKER BROTHERS, 7883, Keele St., Concord, Ontario; L4K 1B7 à l'attention du service aux consommateurs, soit dans son emballage original ou un emballage semblable qui lui procurera un degré équivalent de protection.
3. Réparations non autorisées, abus, et autres: le produit ne doit pas avoir été changé, réparé ou avoir fait l'objet de service de qui que ce soit autres que PARKER BROTHERS auparavant; le produit ne doit pas avoir fait non plus l'objet d'accident, d'abus ou d'utilisation abusive.

RÉPARATIONS APRÈS L'EXPIRATION DE LA GARANTIE:

Si ce produit s'avère défectueux après la période de garantie de 180 jours, vous pouvez envoyer le produit prépayé et inclure un chèque ou mandat poste au montant de 10\$ à l'ordre de Parker Brothers. Parker Brothers, et ce, à sa seule discrétion, réparera ou remplacera le produit avec un élément nouveau ou réparé et assujetti aux conditions décrites ci-dessus ainsi qu'à la disponibilité des pièces. Si le remplacement et/ou les pièces requises ne sont pas disponibles, le paiement de 10\$ sera remboursé.

SAUF DANS LES CAS INTERDITS PAR LES LOIS APPLICABLES, TOUTES GARANTIES SOUS ENTENDUES OFFERTES PAR PARKER BROTHERS CONCERNANT LE PRODUIT, Y COMPRIS LA GARANTIE DE COMMERCIALISATION, SONT LIMITÉES À UNE PÉRIODE DE 180 JOURS DE LA DATE D'ACHAT ORIGINALE; ET AUCUNE GARANTIE, EXPRESSE OU SOUS-ENTENDUE, Y COMPRIS LA GARANTIE DE COMMERCIALISATION, NE S'APPLIQUERONT À CE PRODUIT APRÈS UNE TELLE PÉRIODE. SI CE PRODUIT S'AVÈRE DÉFECTUEUX EN MAIN-D'OEUVRE OU MATÉRIAUX, LE CONSOMMATEUR N'AURA DROIT QU'AUX RÉPARATION, REMPLACEMENT OU REMBOURSEMENT TEL QUE DÉCRIT EXPRESSÉMENT CI-DESSUS; ET PARKER BROTHERS N'ACCEPTERA POUR QUELQUES RAISONS QUE CE SOIT LA RESPONSABILITÉ POUR TOUTE PERTE OU DOMMAGE, DIRECTS OU INDIRECTS, PROVENANT DE L'UTILISATION DU PRODUIT OU DE L'INCAPACITÉ DE L'UTILISATION DU PRODUIT.

LE POINTAGE

Le nombre de points de chaque cœur, billet, ou lettre attrapé dépend de la plate-forme sur laquelle se trouve Popeye lorsqu'il les attrape.

EXEMPLE: Si Popeye est sur la plate-forme n° 2 lorsqu'il attrape l'une quelconque des marques d'Olive, vous gagnez 300 points. S'il se trouve sur la plate-forme n° 4, la marque vaut 100 points.

COEURS, BILLETS, ET LETTRES

Plate-forme n° 1	500 points
Plate-forme n° 2	300 points
Plate-forme n° 3	100 points
Plate-forme n° 4	50 points
Marques dans l'eau	50 points
Frapper les bouteilles	100 points
Frapper les vautours	1 000 points
Frapper le sac à frapper	30 points
Frapper Brutus avec le seau	
Plate-forme n° 2	1 000 points
Plate-forme n° 3	2 000 points
Plate-forme n° 4	4 000 points
Faire tomber Brutus à l'eau	3 000 points
Attraper Swee'Pea	500 points

Popeye boni

Vous recevrez un Popeye boni après les premiers 40 000 points accumulés au cours de la partie.

Double points

Rappelez-vous: Vous recevrez le double de la valeur de points si Popeye attrape une marque ou Swee'Pea pendant que le "Thème Popeye" joue.

Nous nous ferons un plaisir de répondre aux questions concernant POPEYE. Communiquez avec le Service de réponse aux consommateurs (règles), de Parker Brothers, Case Postale 600, Concord, Ontario L4K 1B7.